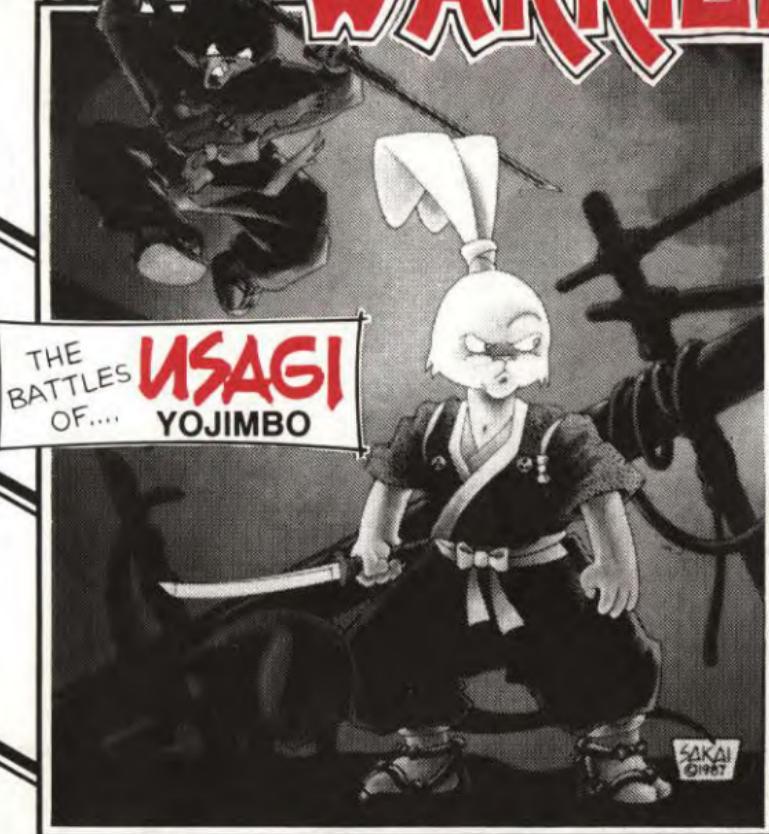


SAMURAI WARRIOR



FIREBIRD



A LEGEND IN GAMES SOFTWARE



SAMURAI WARRIOR

INSTRUCTIONS

Nous sommes au Japon au dix-septième siècle.

La puissance du shogun s'étend peu à peu sur tout le pays, et les nobles se battent entre eux pour les terres et le pouvoir. Un lapin ronin, Myamoto Usagi, également connu sous le nom de Usagi Yojimbo, parcourt ces terres agitées. Sa tâche consiste à sauver Lord Noriyuki, son vieil ami, des menées du méchant Lord Hikiji. Sur son chemin, Usagi devra choisir plusieurs fois entre différentes directions. Certaines mènent à des auberges, où il recevra de la nourriture et des informations. La nourriture lui redonne de la force, mais lui coûte de l'argent. D'autres chemins emmènent Usagi dans des luttes périlleuses contre des ninjas, des chasseurs de têtes et d'autres créatures hostiles.

CHARGEMENT SUR SPECTRUM

Cassette:

Pour le chargement sur un Spectrum

Placez la cassette dans le magnétophone et assurez-vous qu'elle soit bien réémbobinée. Tapez LOAD "" et appuyez sur <ENTER>. Mettez le magnétophone en marche en appuyant sur PLAY.

Si le jeu est chargé dans un ordinateur ayant 128 Ko de RAM, le programme le saura et utilisera donc le matériel supplémentaire.

Disquette

Introduisez la disquette dans l'unité et appuyez sur <ENTER> sur l'option "LOADER".

CHARGEMENT SUR AMSTRAD

Cassette

Placez la cassette dans le magnétophone et assurez-vous qu'elle soit bien réémbobinée. Maintenez la touche <CTRL> vers le bas et appuyez sur la petite touche <ENTER>, relâchez les deux touches et mettez le magnétophone en marche en appuyant sur PLAY.

Disquette

Insérez la disquette dans l'unité et tapez RUN "DISC". Appuyez sur <ENTER>.

MISE EN ROUTE DU JEU

Spectrum

Une fois que le jeu est chargé, plusieurs options apparaissent sur l'écran. Elles remplissent les fonctions suivantes:

- 1-Sinclair
- 2-Kempston
- 3-Curseur
- 4-Clavier
- 5-Touches définissables



SAMURAI WARRIOR

Appuyez sur le bouton de mise à feu pour commencer

La méthode de contrôle venant d'être sélectionnée s'affiche. Si vous n'appuyez sur aucune touche, le programme passera en mode démonstration au bout de quelques instants. Tout appui sur une touche ou tout mouvement du joystick vous ramènent au menu Option principal.

Amstrad

Une fois que le jeu est chargé, plusieurs options apparaissent sur l'écran. Elles remplissent les fonctions suivantes:

- 1-Jeu/Pratique
- 2-Joystick/Clavier
- 3-Début

COMMANDES

Usagi dispose de deux modes d'action: "mode pacifique" et "mode de combat". Le visage qui s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran indique le mode en cours. Pour passer d'un mode à l'autre, il vous suffit de dégainer ou de rentrer votre épée.

Les actions d'Usagi sont expliquées dans les diagrammes suivants:

COMMANDES PAR LA MANETTE DE JEU: MODE PACIFIQUE

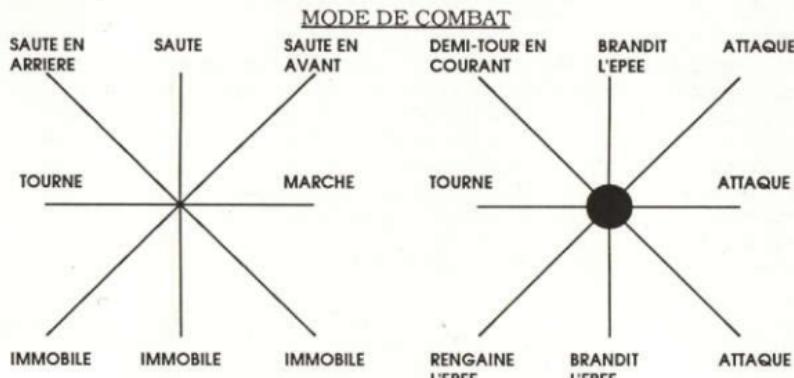


DIRECTION A LAQUELLE USAGI FAIT FACE -->

● =BOUTON DE TIR APPUYE



SAMURAI WARRIOR



DIRECTION A LAQUELLE USAGI FAIT FACE -->

COMMANDES DE CLAVIER

Les touches par défaut sont les mêmes pour l'Amstrad et le Spectrum. Les touches Amstrad ne sont pas redéfinissables.

- A-Vers le haut
- Z-Vers le bas
- C-Vers la droite
- X-Vers la gauche
- V-Feu
- P-Pause

Il est possible d'effectuer des déplacements en diagonale en combinant les touches appropriées.

COMBAT

Une fois que Usagi a tiré son épée, il se trouve en mode de combat. Il y a trois mouvements d'attaque:

PARADE: on appuie brièvement sur le bouton de tir.

VOLEE LATERALE: on appuie un peu plus longtemps sur le bouton de tir.

COUP A DEUX MAINS: on appuie encore plus longtemps sur le bouton de tir.

Dans tous les cas, l'épée se met à bouger lorsqu'on a relâché le bouton de tir. Pour améliorer vos performances de combattant, essayez d'utiliser le mode d'entraînement avant de commencer à jouer.



SAMURAI WARRIOR

RESPECT

S'il veut atteindre son objectif, Usagi doit obéir à tout moment à des règles d'étiquette très strictes. Il devrait s'incliner devant les personnes qui ont le même rang que lui, et il est dans l'obligation de s'incliner devant celles qui ont un rang supérieur, sinon elles s'estimeront profondément insultées. Toute personne apercevant Usagi l'épée dégainée en déduira automatiquement qu'il est hostile; il est donc préférable que vous laissiez votre épée dans son fourreau tant qu'un danger ne se présente pas. De temps à autre, un passant devant lequel Usagi se sera incliné s'adressera à lui; ces messages peuvent s'avérer très utiles dans la mesure où ils donnent des indices pour les étapes suivantes du jeu.

ARGENT

L'argent est mesuré en pièces d'argent appelées Ryo. En tant que ronin, Usagi est toujours à sec. Certains de ses ennemis portent de l'argent qu'il peut récupérer sur leurs cadavres après les avoir vaincus.

(Ce genre de comportement est déshonorant, mais un ronin ne peut pas se permettre de jouer les difficiles).

L'argent peut servir à acheter de la nourriture. Inclinez-vous devant l'aubergiste, puis proposez-lui de l'argent. Lorsque l'aubergiste revient, Usagi peut manger, ce qui lui permet de récupérer un certain nombre de points HIT perdus.

L'argent peut également servir à jouer. Donnez un peu d'argent au Joueur et le résultat s'affichera ensuite. La quantité de ryos en votre possession augmentera ou diminuera en conséquence.

L'argent peut aussi être utilisé pour faire des dons à des moines ou à des mendians.

KARMA

Lorsque Usagi fait des bonnes actions - il offre par exemple des offrandes aux serviteurs de Bouddha ou remporte une victoire sur ses ennemis -, son KARMA augmente. S'il frappe des adversaires sans défense, attaque de petits animaux ou tue des prêtres, son KARMA diminue. Si le Karma de Usagi tombe à zéro, il sera couvert de honte et il ne lui restera plus qu'une solution: faire le harakiri! On emmène son Karma dans les vies ultérieures.

CHOIX DE DIRECTIONS

A différentes étapes du jeu, Usagi devra choisir entre plusieurs directions, ou encore se décider ou non à franchir une porte. Si vous voulez que Usagi prenne le chemin supérieur ou qu'il franchisse une porte, placez-le en-dessous de l'entrée et faites-le monter en appuyant sur le bouton de tir. Usagi se déplacera alors sur cette nouvelle voie.

LORD NORIYUKI

Lord Noriyuki est un jeune panda qui vient d'atteindre l'âge requis pour devenir chef de son clan. Usagi doit le trouver pour empêcher les mignons de Lord Hikiji de le tuer.



A LEGEND IN GAMES SOFTWARE

Samurai Warrior

Programmé par Source The Software House

Copyright 1988 Software Licensing and Marketing Ltd

Pour le personnage, Usagi Yojimbo, tous droits d'auteur réservés à Stan
Sakai.

Édité par
Telecomsoft
First Floor
74 New Oxford Street
London WC1A 1PS

Firebird et Telecomsoft sont des marques déposées de
British Telecommunications Plc.